NES-RU-ESP

Disney's

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

© DISNEY

MANUAL DE INSTRUCCIONES

CAPCOM

Ⓣ

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

INDICE

Indice 4
Precauciones 5
Comienzo del juego 7
Controlar a Chip o Dale ..... 8 & 9
Objetos especiales ..... 10 & 11
La historia de los Rescue Rangers 12
Los amigos de Chip y Dale 13
Personajes enemigos ..... 14 & 15

PRECAUCIONES

Lee atentamente este manual de instrucciones. Si las sigues paso a paso y cumples las advertencias disfrutarás más de tu juego durante más tiempo.

1. **No sometas este cartucho a variaciones extremas de temperatura. Guárdalo a temperatura ambiente.**
2. **No toques las conexiones. Mantén limpio el cartucho guardándolo en su funda protectora.**
3. **Nunca intentes desmontar el cartucho.**
4. **El uso de aguarrás, disolventes, bencina, alcohol u otros disolventes similares puede dañar el cartucho.**
5. **Para un mejor resultado, juega a cierta distancia de tu televisión.**
6. **Haz un descanso de 10-20 minutos después de jugar durante 2 o más horas. Esto alargará la vida de tu cartucho.**

©1990 The Walt Disney Company

COMIENZO DEL JUEGO

1. Introduce el cartucho RESCUE RANGERS y enciende tu Nintendo Entertainment System. Aparecerá la pantalla de título, donde podrás escoger entre la opción de uno o dos jugadores. Si quieres jugar tú solo, podrás elegir entre ser Chip o Dale. Pulsa **START** para introducir tu elección.

2. La historia comenzará aquí. Chip, Dale, Monterey Jack y Zipper están discutiendo su nuevo caso. Para hacer avanzar la conversación, pulsa **A**. Si deseas pasar el diálogo, pulsa **START**.

3. El juego comenzará en este punto, y tu(s) personajes(s) comenzarán en el nivel uno.

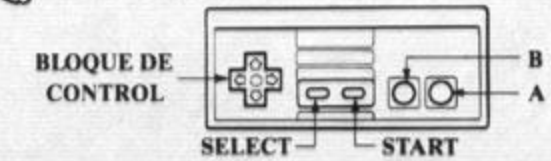
CONTROLAR A CHIP O DALE

El manejo de los controles para RESCUE RANGERS es muy fácil, pero para conseguir un manejo perfecto necesitarás practicar mucho.

Si pulsas los brazos **IZQUIERDO** o **DERECHO** del bloque de control el personaje avanzará hacia izquierda o derecha. Esto funciona incluso al saltar o caerse. ¡Recuérdalo! Es muy importante.

Pulsa **A** para saltar. Pulsa **B** para coger objetos. Si pulsas **B** mientras sostienes objetos podrás arrojarlos a derecha o izquierda. Puedes lanzarlos hacia arriba pulsando el brazo **SUPERIOR** del bloque de control mientras pulsas **B**. Pulsa el brazo **INFERIOR** para que el personaje se arrodille.

CHIP



DALE

CONTROLAR A CHIP O DALE

Si pulsas el brazo **INFERIOR** del bloque de control mientras sostienes una caja, podrás "esconderte" en ella hasta que un enemigo la toque. Si esto ocurre, derrotarás a ese enemigo y perderás la caja que tenías. NOTA: ¡Esto no funciona con todos los enemigos!

Pulsa el brazo **INFERIOR** del bloque de control y el botón **A** a la vez, y saltarás hacia abajo.

Pulsando **SELECT**, puedes ver: los jugadores seleccionados, la cantidad de flores y estrellas conseguidas, y los personajes que le quedan al jugador.

Pulsando **START** se detiene el juego.

Cada jugador comienza con tres corazones por personaje. Cuando un personaje resulte alcanzado y pierda un corazón, será invulnerable durante un corto periodo de tiempo. Aprovéchate de esta circunstancia para atravesar situaciones difíciles.

OBJETOS ESPECIALES

Podrás encontrar los siguientes objetos a lo largo del juego:

Flores — ¡Coge todas las que puedas! Por cada 50 flores que consigas, aparecerá una estrella 1-Up.

Estrellas — Por cada 10 estrellas que consigas, aparecerá una estrella 1-Up.

Estrella 1-Up — Si la toca un jugador, éste conseguirá un personaje extra.

OBJETOS ESPECIALES

Bellotas — El jugador consigue un corazón extra.

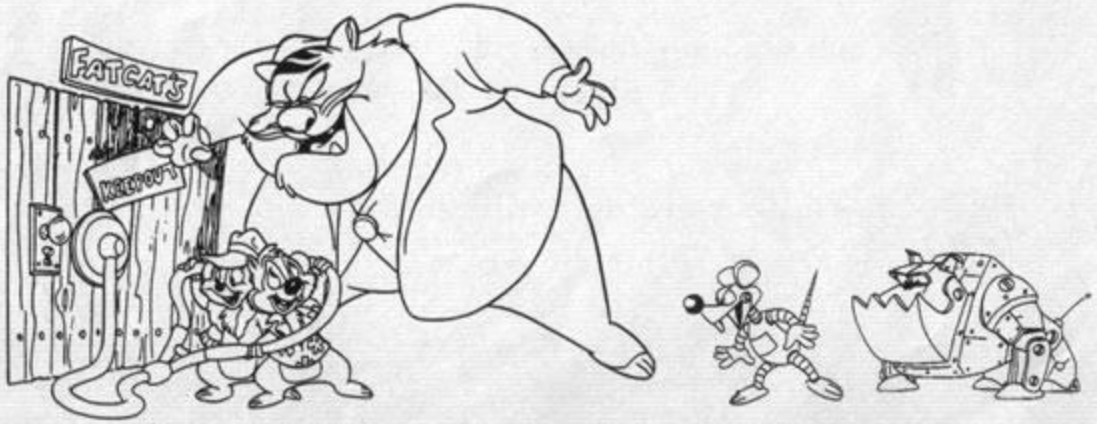
Cajas — Utilízalas para esconderte o arrojárselas a los enemigos. Para derrotar a algunos enemigos necesitarás más de una caja.

Cajas de acero — Puedes utilizarlas para apilar una encima de otra y saltar más alto de lo normal.

Bombas — ¡Arrójalas rápidamente!

LA HISTORIA DE LOS RESCUE RANGERS

Una vez más, los Rescue Rangers tienen que ayudar a una amiga en apuros. Su vecina Mandy ha perdido su gatito, y ni siquiera sabe por dónde empezar a buscar. Por la ciudad ha comenzado a aparecer una cantidad inusual de bulldogs mecánicos y ratas robot. ¿Podría tratarse, una vez más, del viejo enemigo de los Rescue Rangers, Fat Cat, y sus viejos trucos?



LOS AMIGOS DE CHIP Y DALE

Gadget — Lidera el grupo, y es la que encuentra las pistas que ayudan a los Rescue Rangers.

Monterey Jack — "Monty" ayuda a Chip y Dale a encontrar pasadizos secretos y atajos.

Zipper — Cuando Zipper vuela por delante, no puede ocurrirles nada a los Rescue Rangers.

ZIPPER **MONTEREY JACK** **GADGET**

Bulldogs mecánicos y ratas robot — ¡No te acerques mucho a estas hojalatas andantes!

Buzzer — Ten cuidado con el aguijón de este bicho.

Buzzbomb — El temperamental primo de Buzzer.

Popper Mouse — Mantén los ojos bien abiertos en sus fiestas.

Racquet Roo — Esta canguro lanza pelotas de tenis.

Ditz — Estos locos personajes pueden convertirse en Chip o Dale.

Halcón — Este pájaro de mal agüero lanza cargas explosivas.

Rinoceronte — Ten cuidado con sus cargas.

Lagarto — Este desagradable personaje lanza sus sombrero por donde vayas.

Fat Cat — El gran jefe de la ciudad.

Y A 11108

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

© 1990 The Walt Disney Company

PRINTED IN JAPAN